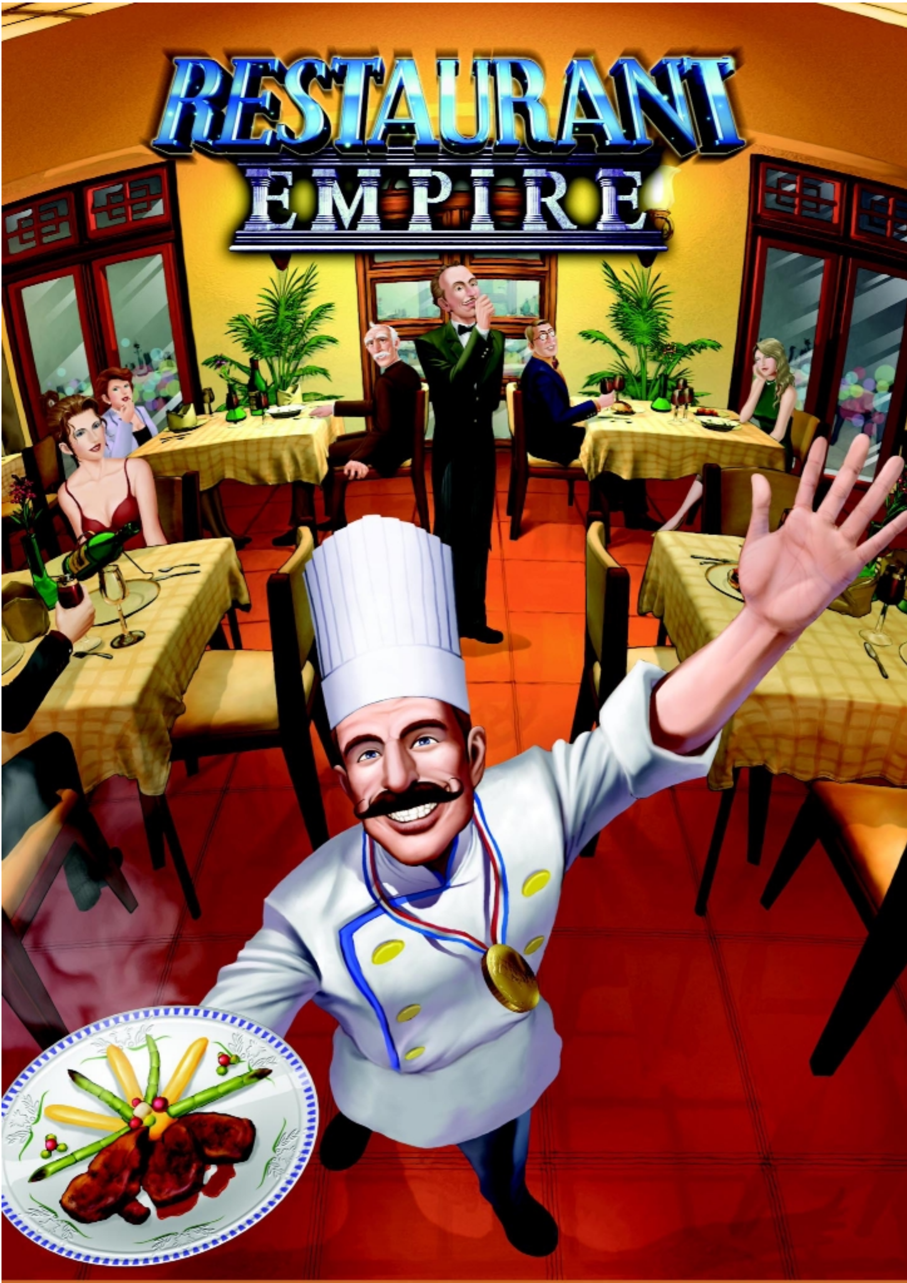


ENLIGHT

Podręcznik użytkownika i Prawa autorskie

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności.
Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych.
Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien przed uruchomieniem gry zasięgnąć porady lekarskiej.
Jeżeli podczas gry stwierdzisz występowanie następujących objawów, natychmiast wyłącz komputer:

- duszności,
- zaburzenia wzroku,
- skurcze powiek i mięśni,
- zaburzenia świadomości,
- drgawki i/lub konwulsje.

SPIS TREŚCI

Rozdział 1.: Jak zacząć

INSTALACJA GRY

Przed rozpoczęciem instalacji prosimy o zapoznanie się z minimalnymi i zalecanymi wymaganiami systemowymi. Twój komputer powinien spełniać przynajmniej minimalne wymagania, abyś mógł się cieszyć grą Restaurant Empire. Im większa zgodność z zalecanymi parametrami, tym wyższy komfort gry.

Minimalne wymagania systemowe

System operacyjny:	Windows 98, 2000, ME lub XP (gra nie przeznaczona dla Windows 95 i NT)
Typ i prędkość procesora:	Intel Pentium III 500 MHz lub procesor tej samej klasy
Pamięć:	128 MB RAM
Prędkość napędu CD-ROM:	napęd CD-ROM/DVD-ROM 4x
Wolna przestrzeń na twardym dysku:	700 MB
Karta graficzna:	NVIDIA GeForce, ATI Radeon lub karty 3D tej samej klasy
Inne wymagania:	karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX 8.0, klawiatura, myszka

Zalecana konfiguracja

Procesor Intel Pentium III 1 GHz lub procesor tej samej klasy oraz 256 MB RAM

Instalacja dla systemów z funkcją Autoodtwarzania

Aby zainstalować Restaurant Empire, należy wykonać poniższe kroki:

1. Zainstalować Windows 98 (lub późniejszą wersję);
2. Upewnić się, czy płyta z grą znajduje się w napędzie CD-ROM/DVD-ROM. Jeżeli funkcja Autoodtwarzania jest włączona, na ekranie pojawi się okno instalatora. Proszę wykonywać kolejne polecenia, aby zainstalować grę.

Instalacja ręczna

Jeżeli na ekranie nie pojawia się okno instalatora, należy:

1. Kliknąć dwukrotnie na ikonę Mój komputer na pulpicie Windows;

lub

Na Pasku zadań wybrać Start, a następnie Programy, odszukać ikonę Windows Explorer i kliknąć na nią LPM;

2. Znaleźć ikonę napędu CD-ROM i kliknąć na nią dwukrotnie;
3. Odnaleźć na płycie plik SETUP. EXE i kliknąć na niego dwukrotnie.

URUCHAMIANIE GRY

Aby uruchomić grę, możesz kliknąć dwukrotnie na ikonę Restaurant Empire na pulpicie lub kliknąć LPM na Start (na Pasku zadań Windows), następnie na Programy, Enlight, Restaurant Empire, odnaleźć ikonę Restaurant Empire i kliknąć na nią LPM.

TRYBY GRY

W Restaurant Empire istnieją dwa tryby gry:



Tryb Kampanii

Kampania składa się z 18 scenariuszy. W każdym trzeba zmierzyć się z innymi wyzwaniami i realizować inne cele. Twoim zadaniem jest zdobyć umiejętności szefa kuchni, doświadczenie w zarządzaniu restauracją – i międzynarodową sławę.

Twoja Partia

W tym trybie gry Ty sam wyznaczasz cele i zasady. Jedyne, co Cię ogranicza, to zawartość portfela!

Podpowiedź:
Jeżeli po raz pierwszy odwiedzasz świat Restaurant Empire, zalecamy wybranie Trybu Kampanii. Znajdziesz w nim szczegółowy Kurs, co pozwoli Ci uczyć się i grać jednocześnie bez konieczności dokładnego zapoznania się z podręcznikiem.

ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

Jeżeli napotkałeś na błędy wyświetlania, trudności z uruchomieniem gry lub też gra się zawiesza i powraca do Windows, prawdopodobnie będziesz musiał wprowadzić zmiany bądź w ustawieniach gry, bądź w konfiguracji swojego komputera. Szczegółowe informacje na temat rozwiązywania problemów oraz możliwości otrzymania pomocy technicznej znajdziesz w pliku pomocy.

Rozdział 2.: Podstawowe wiadomości o interfejsach

EKRAN WIDOKU MIASTA



Na tym ekranie zobaczyć możesz panoramę miasta i zapoznać się z otoczeniem restauracji. Przeważnie będziesz się przenosić z jednego lokalu do drugiego, odwiedzając także inne miejsca, takie jak arena, na której odbywają się konkursy i zawody kulinarne.
Aby poruszać się po mieście, przesuń kursor na skraj ekranu za pomocą myszki lub klawiszy strzałek na klawiaturze. Możesz także obserwować miasto pod różnymi kątami i z różnych perspektyw. Jeżeli przytrzymasz PPM, przesuwając myszkę w prawo lub w lewo, kamera zacznie się obracać. Aby zmienić perspektywę lub kąt nachylenia kamery, po prostu poruszaj myszką w górę lub w dół, przytrzymując PPM.
Aby obejrzeć jakieś miejsce w zbliżeniu lub powiększyć obszar widzenia, przytrzymaj PPM i wciśnij Shift, a następnie poruszaj myszką do siebie i od siebie. Jeżeli posiadasz myszkę z „kółkiem”, możesz go także użyć w tym celu.

WIDOK WNĘTRZA RESTAURACJI



Oto widok typowego wnętrza restauracji. W takim otoczeniu będziesz wykonywać większość obowiązków związanych z prowadzeniem lokalu, takich jak zarządzanie personelem, przygotowanie potraw i kontakty z klientami.
Po wnętrzu restauracji możesz się poruszać, używając tych samych klawiszy lub kombinacji klawiszy, co w przypadku widoku miasta.

Podpowiedź:
Jeżeli nie jesteś pewien funkcji przycisku lub elementu interfejsu, przesuń nad niego myszkę. Na ekranie pojawi się okienko z krótkim opisem. Pełny opis uzyskasz, przytrzymując myszkę w tym miejscu przez dłuższy czas. Podpowiedzi możesz włączyć lub wyłączyć, klikając LPM na Opcje Gry>Opcje Gry>Pomoc kontekstowa.

GÓRNY PASEK

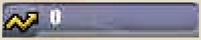
Na górnym pasku znajdują się następujące przyciski i elementy.





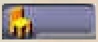
Pieniądze

Z tego okienka odczytasz stan swoich finansów.



Zysk z zeszłego miesiąca

Tutaj poznasz ogólny zysk Twojej firmy w poprzednim miesiącu. Kliknij LPM, aby zobaczyć Raport o przychodach.



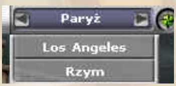
Obłożenie

To okno pokazuje procent zajętych miejsc w Twoim lokalu.



Nazwy restauracji

Tutaj możesz zobaczyć listę wszystkich restauracji, których jesteś właścicielem.



Nazwa miasta

Dzięki tej liście możesz poruszać się między miastami. Kliknij LPM na przycisk Minimapy, aby zlokalizować swoje restauracje na mapie miasta.

DOLNY PASEK

Wygląd dolnego paska może się różnić w zależności od trybu gry. Dolny pasek zawiera następujące przyciski i elementy.





Tryb Przygody

Kliknij LPM, aby przenieść się do Trybu Przygody, dostępnego jedynie w Trybie Kampanii.



Centrum Informacji

Kliknij LPM, aby otworzyć Centrum Informacji.



Menu Przepisów

Kliknij LPM, aby przejść do interfejsu Przepisów.

Menu (potraw podawanych w restauracji)
Kliknij LPM, aby otworzyć interfejs Menu, dostępny jedynie, gdy znajdujesz się we wnętrzu restauracji.

Lista restauracji
Kliknij LPM, aby otworzyć interfejs listy restauracji.

Panel Pracowników
Kliknij LPM, aby przejść do interfejsu Panelu Pracowników, dostępnego jedynie, gdy znajdujesz się we wnętrzu restauracji.

Panel Klientów
Kliknij LPM, aby otworzyć interfejs Panelu Klientów, dostępny jedynie, gdy znajdujesz się we wnętrzu restauracji.

Panel Podpowiedzi
Kliknij LPM, aby otworzyć interfejs i zapoznać się z ułożonymi według tematu podpowiedziami dotyczącymi gry.

Przyciski Czasu/daty oraz Szybkości gry
W tym okienku możesz szybko odczytać aktualną godzinę i datę gry oraz zmienić ustawienia szybkości gry.

Przyciski Idź na górę/idź na dół oraz Pokaż/ukryj ściany
Za ich pomocą możesz przenosić się między piętrami restauracji i włączać lub wyłączać widzialność ścian.

Panel Wnętrz
Kliknij LPM, aby przejść do interfejsu Panelu Wnętrz, dostępnego jedynie, gdy znajdujesz się we wnętrzu restauracji.

Menu Budowy
Kliknij LPM, aby otworzyć Menu Budowy i rozpocząć wznoszenie nowej restauracji. Opcja ta dostępna jest jedynie w widoku miasta i w późniejszych scenariuszach Trybu Kampanii.

Otwórz/zamknij restaurację
Kliknij LPM, aby otworzyć lokal lub zamknąć go, czy to w celu dokonania zmian w wyposażeniu wnętrz, czy w celu zburzenia budynku i sprzedania ziemi lub wzniesienia nowej restauracji. (Nie możesz zburzyć, sprzedać lub wznieść na nowo lokali, które otrzymałeś grając w Trybie Kampanii – możesz je tylko czasowo zamknąć, by przeprowadzić remont.)

Ulepszenia

Kliknij LPM, aby otworzyć interfejs, dzięki któremu możesz nabywać elementy zewnętrznej dekoracji lokalu.

Nowe wydarzenie

Kliknij LPM, aby dowiedzieć się, czy zdarzyło się coś, co może mieć wpływ na Twoje interesy. Migające światełko zwróci Twoją uwagę na takie wydarzania.

Wiadomości

Kliknij LPM, aby zapoznać się z wiadomościami na temat funkcjonowania Twojego lokalu. Przycisk zacznie świecić, jeżeli pojawią się nowe, nie przeczytane jeszcze wiadomości.

Opcje Gry

Kliknij LPM, aby otworzyć okno Opcji Gry.

BUDOWANIE RESTAURACJI



Zadanie to składa się z trzech kroków: najpierw musisz wybrać działkę lub budynek, w którym powstanie Twój nowy lokal, następnie ustalić wymiary budynku, liczbę pięter i typ kuchni. Na koniec wybierasz nazwę dla restauracji.

1. Wybór miejsca

Kliknij LPM na przycisk Menu Budowy. Na interfejsie, który pojawi się na ekranie, kliknij na jedno z dostępnych miejsc – działek lub budynków na sprzedaż. Zobaczysz to miejsce w zbliżeniu. Jeżeli Ci się podoba, kliknij LPM na przycisk Potwierdź, by przejść do następnego kroku.

2. Wybór wymiarów i typu kuchni

Teraz zadecyduj o wymiarach, typie kuchni, stylu lokalu oraz i liczbie pięter. Wymiary muszą być mniejsze niż maksymalny dostępny obszar. Dwa piętra pozwalają pomieścić prawie dwa razy więcej gości.

3. Wybór nazwy

Ustal nazwę lokalu i kliknij na przycisk Potwierdź, aby dokonać zakupu. Twój lokal otrzymuje automatycznie dobraną nazwę oraz listę innych nazw do wyboru. Możesz też wymyślić własną nazwę.

Podpowiedź:
Wybierając miejsce, zwracaj baczną uwagę na notowania widoku i natężenie ruchu. Im wartości te są wyższe, tym droższa działka lub budynek, ale też większa możliwość przyciągnięcia „lepszych" klientów, którzy kierują się notowaniami restauracji. Twój lokal na pewno skorzysta na wysokim notowaniu wyglądu zewnętrznego.

OPCJE GRY



Kliknij LPM na przycisk Opcji Gry, umieszczony na dolnym pasku. Okienko, które pojawi się na ekranie, może różnić się w zależności od trybu gry. Większość poleceń jest oczywista i nie wymaga wytłumaczenia. Kilkoma innymi zajmiemy się dokładniej.

OPCJE GRY



Możesz zmienić konfigurację gry zgodnie ze swoimi upodobaniami. Niektóre z opcji są szczególnie przydatne, jeżeli Twój komputer spełnia minimalne, lecz już nie zalecane wymagania systemowe, ponieważ obniżenie wartości lub wyłączenie opcji może podnieść komfort gry oraz poprawić wydajność komputera.

Detale w dali

Jeżeli za pomocą suwaka ustawisz niższą wartość, program nie będzie oddawał szczegółowo wyglądu przedmiotów znajdujących się w większej odległości, co zmniejszy obciążenie pamięci komputera. Wyższe ustawienie spowoduje, że będziesz mógł oglądać wszystkie obiekty ze szczegółami, lecz komputer może pracować wolniej.

Jasność

Za pomocą suwaka ustaw poziom jasności ekranu.

Filtry

Możesz wybierać między filtrowaniem dwu- i trzyliniowym.

Najazdy kamery

Włącz opcję, jeśli chcesz, by kamera poruszała się między miejscami i lokalami. Wyłącz ją, jeśli wolisz, by pojawiała się bezpośrednio nad nimi.

Animacja menu

Jeżeli pozostawisz opcję włączoną, możesz oglądać animację przewracanych kartek, gdy przekładasz stronę w menu restauracji. Wyłącz ją, jeśli masz wrażenie, że animacja spowalnia pracę komputera.

Rendering otoczenia podczas przebywania we wnętrzu

Włącz funkcję, jeżeli chcesz, by otoczenie było renderowane, gdy znajdujesz się we wnętrzu lokalu. Może to jednak spowolnić pracę komputera.

Głośność efektów

Przeciągnij suwak, aby zmniejszyć lub zwiększyć głośność efektów dźwiękowych.

Głośność muzyki

Za pomocą suwaka ustaw głośność muzyki.

Czułość myszki

Im wyższe ustawienie, tym szybciej myszka będzie reagować na Twoje ruchy.

Pomoc kontekstowa

Skrótowa pomoc pozwala poznać jedynie nazwy elementów interfejsu, podczas gdy szczegółowa zawiera również ich opisy. Wyłącz tę opcję, jeśli nie potrzebujesz pomocy.

ZAPISYWANIE GRY



Istnieją dwa sposoby zapisania bieżącej gry: możesz zapisać ją jako nową grę lub napisać na już istniejącej. Jeżeli wybierasz pierwszą metodę, kliknij dwukrotnie na pasek Zapisz nową grę. Pojawi się okienko i zostaniesz poproszony o wpisanie nazwy dla zapisywanej gry. Potem kliknij LPM na przycisk Potwierdź.

Jeżeli wolisz nadpisać grę na zapisanej uprzednio grze, kliknij dwukrotnie na wybraną z zapisanych gier i w okienku, które pojawi się na ekranie, wpisz nową nazwę. Następnie kliknij LPM na przycisk Potwierdź.

Jeżeli chcesz usunąć zapisaną grę, kliknij LPM na pasek z jej nazwą, a następnie kliknij LPM na przycisk Usuń zapisaną grę w dolnej części interfejsu (przycisk jest niewidoczny, póki jedna z zapisanych gier nie zostanie podświetlona). Kliknij LPM na przycisk Potwierdź, aby usunąć zapisaną grę, lub kliknij LPM na przycisk Anuluj, aby powrócić do interfejsu zapisanych gier.
Skrót Ctrl+S pozwala na dokonanie szybkiego zapisu. Program stworzy wówczas plik quicksave. sav. Za każdym razem, gdy dokonujesz szybkiego zapisu, dane zawarte w tym pliku zostają nadpisane.

WCZYTYWANIE GRY



Aby wczytać grę, kliknij dwukrotnie na pasek wybranej zapisanej gry. Na ekranie pojawi się okienko. Zostaniesz poproszony o potwierdzenie, że chcesz utracić dane bieżącej gry, o ile dotąd jej nie zapisałeś. Kliknij LPM na przycisk Potwierdź, aby wczytać wybraną zapisaną grę lub kliknij LPM na przycisk Anuluj, aby powrócić do interfejsu wczytywania gry. Tutaj, podobnie jak w interfejsie zapisanych gier, możesz usunąć zapisane gry.
Kombinacja klawiszy Ctrl+L pozwala na szybkie wczytywanie, podczas którego wczytane zostaną dane zawarte w pliku quicksave. sav.

Podpowiedź:
Jeżeli zapisałeś wiele gier, możesz mieć czasem problemy ze znalezieniem pliku, który chcesz wczytać, nadpisać lub usunąć. Program zawsze zapisuje gry z następującymi informacjami: nazwa firmy, rozdział scenariusza (lub informacja, że gra odbywała się w trybie Twojej Partii), data gry, nazwa pliku w Twoim komputerze oraz czas i data zapisu. Ponieważ w opisie zapisanej gry znajduje się także „zdjęcie" sceny, radzimy przed dokonaniem zapisu umieścić kamerę w takim miejscu, by widok z niej mógł ułatwić orientację.

Rozdział 3.: Projektowanie restauracji

URZĄDZANIE RESTAURACJI

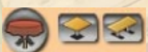


Aby zaprojektować i urządzić restaurację, musisz przenieść się do widoku wnętrza. Właściwe urządzenie lokalu to jeden z kluczy do sukcesu w tym biznesie! Klienci lubią podczas jedzenia patrzeć na piękne przedmioty. Plan pomieszczeń powinien odpowiadać sposobowi przyjmowania gości i organizacji pracy personelu. We wnętrzu trzeba zmieścić jak najwięcej stolików, pozostawiając przy tym miejsce dla roznoszących potrawy kelnerów i dla klientów.

INTERFEJS WNĘTRZ

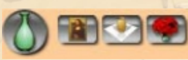


Interfejs ten umożliwia dostęp do funkcji projektowania i dekoracji wnętrz. Sprzęty, pomieszczenia i elementy wyposażenia podzielone są na cztery główne kategorie: Stoły i krzesła, Dekoracje, Pomieszczenia i materiały oraz Oświetlenie i sprzęty. Ich przyciski znajdziesz na dolnym pasku. Klikając LPM na któryś z nich, otworzysz okno kategorii wraz z podkategoriami.



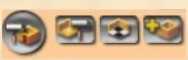
Stoły i krzesła

Kliknij LPM na ten przycisk, aby wybrać i dodać do umeblowania lokalu stoły i krzesła. Podkategorie obejmują Duże zestawy stołowe i Małe zestawy stołowe.



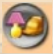
Dekoracje

Kliknij LPM na ten przycisk, aby ozdobić wnetrze restauracji dekoracyjnymi przedmiotami, podzielnymi na podkategorie dekoracji naściennych, stojących i stołowych.



Pomieszczenia i materiały

Kliknij LPM, aby zmienić plan pomieszczeń restauracji. Przycisk ten kryje następujące podkategorie: Zmień wzór ścian, Zmień motyw podłogi, Dodaj pomieszczenia.



Oświetlenie i sprzęty

Kliknij LPM na ten przycisk, aby wybrać i umieścić punkty świetlne i elementy wyposażenia, takie jak kontuar recepcji. W tej kategorii nie ma podkategorii.

URZĄDZANIE WNĘTRZ



Klikając LPM na podłogę, wybierz pomieszczenie, którym chcesz się zająć. Następnie kliknij na interfejs sprzętów. W interfejsie tym znajdziesz podzieloną na kategorie listę obiektów, które można umieścić w tym pomieszczeniu, a także materiały, które możesz zastosować na podłodze i na ścianach.

Aby ustawić przedmiot, kliknij na niego LPM. Kursor zmieni się w rączkę. Przesuń ją – razem z przedmiotem – w wybrane miejsce. Przytrzymując LPM i poruszaj myszką w dół, w górę, w lewo i w prawo, aby zmienić orientację obiektu. Kiedy prostokąt pod przedmiotem jest zielony, możesz ustawić przedmiot w wybranym miejscu; jeżeli ma kolor czerwony, z jakiegoś powodu nie możesz umieścić tam przedmiotu. Kliknij PPM, aby ustawić przedmiot we właściwym miejscu.

Podpowiedź:
Masz kłopot z ustawieniem jakiegoś sprzętu? Pamiętaj, że:
- mniejsze przedmioty, takie jak dekoracje stołowe, trzeba umieścić na blacie stołu;
- mebel musi zostać umieszczony w odpowiedni sposób: na przykład zlew trzeba ustawić tylną stroną do ściany;
- przedmiot możesz ustawić tylko tam, gdzie dość jest na niego miejsca;
- żadne przedmioty nie mogą blokować przestrzeni wokół obiektów, z których korzystają kelnerzy lub goście;
- aby zakupić sprzęt, musisz mieć wystarczającą sumę pieniędzy.
Wiadomość na górze ekranu pozwoli Ci się zorientować, dlaczego pojawił się problem z umieszczeniem obiektu.

OBRACANIE, PRZESUWANIE I USUWANIE SPRZĘTÓW



Kliknij LPM na przycisk Ustaw sprzęty, po czym kliknij LPM na przedmiot, który chcesz przesunąć. Za pomocą myszki przeciągnij go w wybrane miejsce, a następnie kliknij LPM, aby go tam ustawić. Aby obrócić sprzęt, przesuń myszkę w kierunku, w którym chcesz obracać obiekt, przytrzymując LPM. Potem puść przycisk.



Jeżeli chcesz usunąć sprzęt, kliknij LPM na przycisk Usuń sprzęty i kliknij dwukrotnie na obiekt, który chcesz usunąć. Wyboru tego już się dodatkowo nie potwierdza, upewnij się więc, czy wskazałeś właściwy przedmiot. Otrzymasz zwrot części wartości usuniętego obiektu.

WYBÓR WŁAŚCIWYCH SPRZĘTÓW



Każdy element wyposażenia posiada co najmniej jeden atrybut, a najwięcej dwa. Niektóre podnoszą notowanie komfortu całego lokalu, inne jego dekoracyjności. Szukaj sprzętów o wysokich wartościach w tych kategoriach, gdyż im wyższe ich notowania, tym większy wzrost notowań restauracji.

DODAWANIE KUCHNI I TOALET



W żadnej restauracji nie może zabraknąć kuchni i toalet dla pań i panów. Aby dodać pomieszczenie, przenieś się do wnętrza restauracji, a następnie kliknij LPM na przycisk Pomieszczenia i materiały. Na ekranie pojawi się okno z trzema podkategoriami. Kliknij LPM na przycisk Dodaj pomieszczenie. Będziesz miał do wyboru trzy typy pomieszczeń: kuchnię, toaletę damską i toaletę męską. Zastanów się, w którym miejscu chcesz dodać nowe pomieszczenie. Jak widzisz, kursor zmienił kształt. Aby wyznaczyć pierwszy róg pomieszczenia, kliknij LPM na podłogę. Pojawi się na niej mały czerwony kwadracik. Przeciągnij myszkę w dowolnym kierunku, a kwadracik powiększy się. Kiedy osiągnie wymiary podłogi pomieszczenia, stanie się czerwony (o ile nie blokują go sprzęty, inne pomieszczenia lub też pomieszczenie nie jest zbyt małe, by dało się z niego korzystać). Zwolnij LPM, aby utworzyć nowe pomieszczenie.

FUNKCJONALNOŚĆ POMIESZCZEŃ

W zależności od rodzaju pomieszczenia musisz wyposażyć je w odpowiednie sprzęty, aby można z niego było normalnie korzystać. Do każdego pomieszczenia muszą prowadzić drzwi.

WYPOSAŻANIE KUCHNI

Nim zaczniesz wybierać sprzęty, musisz kliknąć LPM na podłogę kuchni, aby udostępnić sobie listę urządzeń. W kuchni niezbędne są piekarnik, stanowisko zmywania i stół na potrawy. Na tym ostatnim kucharze ustawiają gotowe dania, które potem zabierają kelnerzy. Pozostałe urządzenia nie są koniecznie potrzebne, ale jeśli je posiadasz, Twoi szefowie kuchni mogą przyrządzić większy wybór potraw. Dania z grilla wymagają oczywiście grilla, a do przygotowania niektórych deserów trzeba mieć mikser – to tylko przykłady.

WYPOSAŻANIE TOALET

Kliknij LPM na podłogę toalety, aby otworzyć listę elementów wyposażenia. W toaletach muszą się znajdować kabiny i umywalki.

ZMIANA WYMIARÓW, PRZESUWANIE I USUWANIE POMIESZCZEŃ



Aby zmienić rozmiar pomieszczenia lub przesunąć je, kliknij LPM na przycisk Projektuj pomieszczenia, a następnie na podłogę wybranego pomieszczenia, która zacznie błyskać na biało. W rogach pojawią się cztery zielone kwadraciki.

Aby zmienić wymiary pomieszczenia, kliknij LPM na zielony kwadrat w rogu i, trzymając wciśnięty klawisz myszki, przesuń go w wybrane miejsce. Kiedy puścisz przycisk myszki, pomieszczenie zmieni wymiary.



Aby przesunąć całe pomieszczenie, kliknij LPM na podłogę, a następnie na biały obszar. Pomieszczenie zacznie się „unosić”, a biały obszar zmieni kolor na zielony lub czerwony – w zależności od tego, czy możesz przesunąć tam pomieszczenie. Aby potwierdzić przesunięcie pomieszczenia, kliknij LPM na zielony obszar.

Jeżeli chcesz obrócić pomieszczenie, przesuwaj myszkę w wybranym kierunku, trzymając wciśnięty LPM. Puść go, kiedy pomieszczenie jest ustawione zgodnie z Twoim planem.



Aby usunąć pomieszczenie, kliknij LPM na przycisk Usuń pomieszczenia. Kursor zmieni kształt. Kliknij dwukrotnie na podłogę wybranego pomieszczenia.

Podpowiedzi:
Jeżeli masz problem z dodawaniem pomieszczeń, pamiętaj, że:
- w budynku może brakować miejsca na pomieszczenie o rozsądnej, funkcjonalnej wielkości;
- pomieszczenie w miejscu, które wybrałeś, może blokować dostęp do innych pomieszczeń, ścian, obiektów lub sprzętów, z których korzystają kelnerzy lub goście;
- musisz posiadać dość pieniędzy, by nabyć sprzęt.
Wiadomość na górze ekranu pozwoli Ci się zorientować, dlaczego pojawił się problem z dodaniem pomieszczenia.

MENU PRZEPISÓW



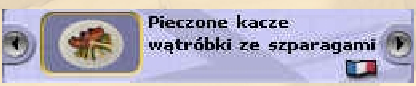
Skorzystaj z Menu Przepisów, aby przekonać się, które przepisy są obecnie dla Ciebie dostępne, i wybrać te, które chcesz umieścić w menu lokalu.
Menu Przepisów składa się z kilku części. Zostaną one omówione po kolei.

DANIA



Pięć przycisków oznacza pięć kategorii dań: Śniadania, Przystawki, Zupy, Dania główne i Desery. Kliknij na któryś z nich, aby zobaczyć listę dostępnych przepisów na to danie.

STRZAŁKI I OBSZAR OKNA



Kliknij LPM na przycisk Poprzedni lub Następny, aby przeglądać listę dostępnych przepisów. Możesz tez kliknąć LPM w dowolnym punkcie okna podglądu przepisów, aby rozwinąć listę przepisów. Ikona flagi określa, do jakiego typu kuchni pasuje potrawa. Jeżeli widzisz tylko jedną flagę, oznacza to, że danie jest charakterystyczne dla jednej kuchni narodowej. Większa ilość flag to znak, że przepis pasuje do różnych kuchni.

OPISY PRZEPISÓW

W tej części okna znajduje się kilka kategorii, opisujących przepisy.



Koszt

Tutaj dowiesz się, ile będzie kosztowało przyrządzenie dania według tego przepisu.

Notowanie

Notowanie możesz odczytać z ilości gwiazdek. Maksymalna ich liczba to pięć. Procent jest inną formą zapisu notowania.

Czas gotowania

Tutaj możesz poznać relatywny czas potrzebny, by przyrządzić potrawę. Im więcej tarczy zegarów, tym dłuższy czas gotowania – maksymalnie może ich być pięć.

Wymaga

W tym polu znajdziesz informacje na temat urządzeń kuchennych, których potrzeba, by przygotować danie. Elementy wyposażenia kuchni oznaczane są przez ikony. Zielone tło wskazuje, że masz już urządzenie w swojej kuchni, czerwone zaś, że musisz się w nie zaopatrzyć, aby przyrządzić danie dla swoich gości.

Ranga

Rangę wyznacza popularność potrawy wśród klientów. Im częściej zamawiana potrawa, tym wyższą ma rangę.

Cena domyślna

Za tę cenę danie zostanie zaproponowane gościom. Zawiera się w niej spory narzut. Cenę potrawy możesz zmienić w interfejsie Menu.

SKŁADNIKI PODSTAWOWE I OPCJONALNE



Składniki podstawowe to rzeczywiście podstawa dania. Musisz ich użyć. Składniki opcjonalne to te, których nie trzeba koniecznie dodawać, ale jeśli się na to zdecydujesz, poprawisz notowanie potrawy. Opcjonalne składniki podnoszą też cenę sprzedaży dania, co przyniesie Ci większy zysk.

ZMIANA JAKOŚCI SKŁADNIKÓW



Najedź myszką na wybrany składnik. Jeżeli obok nazwy składnika w polu jakość zobaczysz gwiazdki, oznacza to, że możesz zmienić jakość składnika, klikając LPM na strzałki przycisków Podnieś/obniż jakość. Ogólne notowanie przepisu oraz koszt przyrządzenia potrawy zostaną przeliczone na nowo. Nie zmieni się natomiast cena domyślna, którą możesz skorygować za pomocą opcji w Menu (restauracji).

DODAJ/USUŃ OPCJONALNE SKŁADNIKI

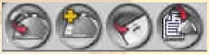
Wyłączenie z przepisu użycia opcjonalnych składników może obniżyć koszt przygotowania dania, niestety – również jakość i, co za tym idzie, notowanie. Obok opcjonalnego składnika pojawia się jeden z przycisków, umożliwiających usunięcie lub dodanie składnika. Jeżeli na przycisku jest minus, kliknięcie na niego LPM usunie składnik. Jeżeli klikniesz LPM na przycisk oznaczony plusem, składnik zostanie dodany do przepisu.

SPECJALNI DOSTAWCY



Podczas gry spotkasz wielu dostawców, którzy oferują wyjątkowe i niedostępne inną drogą składniki potraw. Jeżeli obok składnika widzisz ikonę Specjalnego dostawcy, kliknij na nią LPM, aby otworzyć interfejs specjalnych dostawców, dzięki któremu możesz nabyć składniki. Specjalne składniki charakteryzują się wyższą jakością niż składniki sprzedawane przez zwykłych dostawców, dobrze więc szukać ich i robić zapasy, kiedy to tylko możliwe. Specjalny składnik może czasem decydować o zwycięstwie lub klęsce w konkursie kulinarnym lub dać Ci przewagę nad konkurencyjnymi lokalami, które serwują to samo danie.

PRZYCISKI PRZEPISÓW



Dzięki tym przyciskom możesz kopiować przepisy, dodawać je do Menu restauracji, otwierać Menu restauracji i przeglądać bądź wszystkie dostępne w danym momencie, bądź tylko podawane w twoim lokalu.



Kopiowanie przepisów

Funkcja ta przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy jesteś właścicielem kilku lokali o różnych notowaniach. Klienci odwiedzający restauracje o wysokich notowaniach spodziewają się potraw na najwyższym poziomie. Klientela skromniejszych, niżej notowanych lokali ma mniejsze wymagania. Jeżeli zaczniesz podawać potrawy najwyższej klasy w przeciętnej restauracji, goście nie będą ich chcieli zamawiać, przede wszystkim ze względu na cenę. Także wybredni klienci eleganckich lokali poczują się zawiedzeni daniami zaledwie średniej jakości. Dzięki kopiowaniu przepisów będziesz mógł dostosować każdą potrawę do oczekiwań klientow i warunków restauracji.

Dodawanie przepisów



Wybierz przepis, klikając LPM na przyciski strzałek lub też na nazwę przepisu na liście. Następnie kliknij LPM na przycisk Dodaj przepis. Wybrana potrawa pojawi się w Menu restauracji.

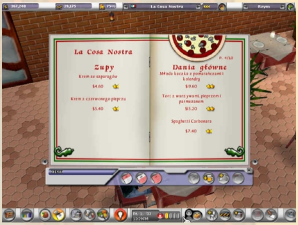
Zobacz Menu (restauracji)

Kliknij na ten przycisk, aby sprawdzić, jakie potrawy oferuje Twój lokal gościom.

Filtrowanie przepisów

Za pomocą tego przycisku możesz przeglądać albo wszystkie dostępne w danym momencie przepisy, albo tylko te, które wykorzystują kucharze w Twoim lokalu.

MENU (RESTAURACJI)



Komponowanie menu to jedno z najważniejszych zadań przed wielkim otwarciem lokalu. Potrawy, jakie podajesz, muszą odpowiadać typowi kuchni Twojej restauracji; na przykład w lokalach, gdzie serwuje się dania kuchni francuskiej, należy stosować przepisy francuskie.
Notowania potraw dobrze też dostosować do ogólnego notowania restauracji. Podając kiepskie jedzenie w lokalu o dużej renomie, zdążasz prostą drogą do ekonomicznej katastrofy. Podobnie, jeżeli w przeciętnej restauracji serwujesz potrawy najwyższej światowej klasy. Kilka prostych rozwiązań sprawi, że klienci będą usatysfakcjonowani zawartością menu Twojego lokalu. Oto niektóre z opcji, dostępnych poprzez interfejs Menu.





Zmiana wyglądu menu

Zmianie wyglądu menu potraw służą przyciski wybory czcionki tytułu, tekstu oraz tła.

Dodawanie potraw do menu

Kliknij LPM na przycisk Dodaj potrawę. Na ekranie pojawi się interfejs, na którym możesz wybrać potrawy, by umieścić je w menu. Otwórz ponownie Menu restauracji, by przyjrzeć mu się po zmianach.

Przeglądanie potraw

Jeżeli chcesz zapoznać się ze szczegółowymi opisami potraw, kliknij LPM na nazwę wybranego dania, a następnie na przycisk Zobacz szczegóły.



Dodawanie napojów

Po smacznym posiłku klienci powinni zwilżyć gardła wybornym napitkiem. W swojej restauracji możesz im proponować napoje zimne i gorące, alkoholowe i bezalkoholowe. Kliknij LPM na przycisk Dodaj napoje, by otworzyć interfejs Napojów. Zaznacz napoje,

które chcesz włączyć do karty, pamiętając jednak, że aby sprzedawać napoje alkoholowe, musisz za 20 000$ nabyć koncesję. Wydatek ten bardzo się jednak opłaca, ponieważ na napojach alkoholowych można zarobić stosunkowo najwięcej.

Usuwanie potraw

Upodobania klientów często się zmieniają.
Najczęściej zamawiane danie mogą nagle stracić amatorów. Jeżeli zatrzymasz je w menu lokalu, może to obniżyć satysfakcję Twoich gości i – w związku z tym – Twoje dochody. Jeśli potrawa źle się sprzedaje lub nie odpowiada ogólnemu notowaniu restauracji, możesz usunąć ją z menu.



Zestawy lunchowe i obiadowe

Wprowadzenie do menu zestawów to znakomita metoda powiększenia sprzedaży. Klienci uważają zestawy za okazję do zjedzenia pełnego posiłku za mniejsze pieniądze, niż zamawiany z karty, i przedkładają je nad te ostatnie. Wybierając z karty, wielu klientów zamówi jedynie jedna lub dwa dania. Zestawy pozwalają sprzedać więcej potraw w ramach jednego posiłku. W skład zestawu wchodzić mogą przystawki, zupa, danie główne, deser i napój.
Aby dodać do menu restauracji zestawy, przekładaj strony menu, aż natrafisz na dział zestawów lunchowych lub zestawów obiadowych. Umieść tam potrawy w sposób opisany powyżej. Cena zestawu zostanie obliczona automatycznie, możesz ją jednak obniżyć lub podwyższyć.
Zauważ, że zestawy nie są dostępne w początkowych scenariuszach Trybu Kampanii.

SZCZEGÓŁOWE OPISY SPRZĘTÓW



Większość przedmiotów i mebli, które możesz umieścić w restauracji, została zaopatrzona w szczegółowe opisy. Możesz się z nimi zapoznać, klikając dwukrotnie na wybrany obiekt. Czasem opis ogranicza się do wysokości kosztów miesięcznego utrzymania. W przypadku innych sprzętów pewne

wartości możesz zmieniać lub czerpać z opisu istotną wiedzę. Poniższe sprzęty posiadają dodatkowe cechy, które możesz modyfikować, lub mogą Ci dostarczyć informacji.

Obiekt	**Cecha**
Oświetlenie (poza świecami)	Możesz zmienić natężenie i promień światła.
Stół na potrawy	Możesz zobaczyć, ile potraw oczekuje na podanie.
Winda kuchenna	Możesz zobaczyć, ile potraw oczekuje na podanie.
Stanowisko zmywania/ zmywarka	Możesz zobaczyć, ile brudnych nakryć czeka na umycie.
Zestaw stołowy	Możesz dodawać dekoracyjne przedmioty.

ULEPSZENIA W WYGLĄDZIE ZEWNĘTRZNYM



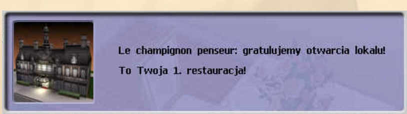
Właściwe urządzenie wnętrza to jeden z kluczy do sukcesu. Nie wolno jednak zapomnieć o upiększeniu otoczenia restauracji i ozdobieniu budynku. Klienci zazwyczaj kierują się pierwszym wrażeniem, musisz więc zadbać, by wygląd lokalu zachęcał do odwiedzenia go.

Jeżeli chcesz poprawić wygląd zewnętrzny – i, co za tym idzie, notowanie w tej kategorii – już istniejącego lokalu, wybierz jedną spomiędzy kilku możliwości ulepszeń, które posiada każdy styl restauracji.

Aby zastosować ulepszenie, musisz najpierw osiągnąć pewne minimalne notowanie ogólne całej restauracji.

Interfejs Ulepszeń możesz otworzyć za pomocą przycisku na dolnym pasku.

OTWIERANIE I ZAMYKANIE RESTAURACJI



Jeżeli posiadasz już urządzony i wyposażony lokal, nie pozostaje nic innego, jak go otworzyć. Kliknij LPM na

przycisk Otwórz restaurację. Na ekranie pojawi się okienko z prośbą o potwierdzenie tej decyzji. Kliknąwszy LPM na przycisk Zamknij restaurację, możesz wybrać jedną z czterech opcji:



Czasowo zamknij restaurację dla przeprowadzenia remontu

Okresowe zamkniecie lokalu pozwoli Ci wyremontować do lub zmienić plan pomieszczeń.

Zburz restaurację i sprzedaj działkę

Jeżeli nie jesteś zadowolony z miejsca, w którym stoi Twój lokal, zawsze możesz zrównać go z ziemią i wystawić działkę na sprzedaż. Za uzyskane pieniądze kupisz inny kawałek ziemi. Pamiętaj, że tę opcję można zastosować jedynie w przypadku restauracji, które sam od podstaw zbudowałeś.

Zamknij restaurację i zbuduj nową

Być może interesy idą kiepsko, bo typ kuchni lub styl lokalu nie pasuje do miejsca, w którym działasz? W takim wypadku możesz zamknąć lokal i na tej samej działce założyć nowy. Pamiętaj, że możesz tak postąpić tylko z restauracją, którą sam wybudowałeś.

Kontynuuj

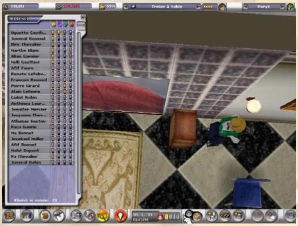
Wybierając tę opcję wracasz do gry bez zmian w statusie restauracji. Aby ponownie otworzyć lokal, kliknij LPM na przycisk Otwórz restaurację.

Rozdział 4.: Zarządzanie restauracją

INFORMACJE NA TEMAT RESTAURACJI

Zadania właściciela restauracji nie kończą się na wzniesieniu jej, wyposażeniu i skomponowaniu menu. Musisz również wprawiać się w sztuce zarządzania firmą.

INFORMACJE NA TEMAT KLIENTÓW



Istnieje wiele sposobów poznania opinii klientów o Twoim lokalu. Czasem nad głowami gości zobaczysz ikony, z których możesz odczytać pewne informacje. Jeżeli potrzebujesz dokładnego opisu wybranego klienta, kliknij na niego dwukrotnie, aby otworzyć interfejs Klientów, podzielony na trzy części. Do każdej możesz się dostać, klikając LPM na jeden z okrągłych przycisków w górnej częsci okna interfejsu.



Profil klienta

Tutaj dowiesz się istotnych rzeczy na temat klienta: ile razy odwiedził twój lokal, jakie ma dochody, jakiego spodziewa się notowania po Twojej restauracji i jaki jest poziom jego satysfakcji.



Zamawiane potrawy

W tej częsci interfejsu sprawdzisz, co zamawiał lub zamówił podczas tej wizyty konkretny klient. Jeżeli Twój kucharz zna przepis na ulubione danie gościa, możesz mu je zaproponować. Opcja ta nie jest dostępna w początkowych scenariuszach Trybu Kampanii.



Skargi

Zapoznaj się z listą zażaleń i postaraj się zmniejszyć liczbę skarg. Klienci, na których uwagi właściwie zareagowałeś, na pewno wrócą do Twojej restauracji.

Klientów możesz także poznać, klikając LPM na przycisk listy Klientów na interfejsie Klientów, aby otworzyć listę

wszystkich klientów, którzy obecnie znajdują się w Twoim lokalu. Z niej dowiesz się, ile czasu spędził gość w lokalu, ile wydał pieniędzy, jaki jest poziom jego satysfakcji i jaką wagę mają jego skargi.

INFORMACJE NA TEMAT PRACOWNIKÓW

Aby otrzymać szczegółowe informacje o wybranym pracowniku, kliknij na niego dwukrotnie. Możesz także zatrudniać dodatkowy



personel, zmieniać wysokość pensji, przenosić pracowników do innych swoich restauracji lub zwalniać ich. Kliknij LPM na przycisk Panelu Pracowników, aby zapoznać się z listą wszystkich pracujących dla Ciebie obecnie osób oraz z ich reputacją i poziomem ich Morale.

CENTRUM INFORMACJI

W tym miejscu uzyskasz szczegółowe wiadomości o swoim lokalu. Centrum Informacji podzielone zostało na następujące działy:





Zarządzanie

W tej części panelu możesz decydować o najdrobniejszym ruchu w zakresie zarządzania. Na panel ten składają się następujące poddziały: Strategia, Szkolenia, Reklama i Pożyczki.



Listy

Wewnętrzny podział tego panelu obejmuje listę Restauracji, listę Dostawców, listę Gwiazd i listę Popularnych Potraw.



Raporty

W tym dziale możesz śledzić i analizować statystyczne dane dotyczące najważniejszych aspektów funkcjonowania restauracji. Panel dzieli się na następujące części: Notowania restauracji, Raport o sprzedaży, Statystyki, Raport o przychodach, Wykresy i Skargi.



Cele

W tej części możesz przypomnieć sobie Cele gry (tylko w Trybie Kampanii) oraz sprawdzić aktualny Wynik (w obu trybach gry). W dziale poświęconym Celom znajdziesz zarówno zadania, jakie

musisz wykonać, jak i informację o czasie, jaki pozostał Ci, by osiągnąć Cele i ukończyć scenariusz.

STRATEGIA RESTAURACJI



W tym miejscu możesz ustalić godziny otwarcia i zamknięcia lokalu oraz nazwę restauracji. Zgodnie z ustawieniami domyślnymi restauracja otwierana jest o 11.00, a zamykana o 22.00 (ostatnie zamówienia można składać o 21.00). Jeżeli przedłużysz godziny otwarcia, lokal odwiedzi więcej klientów, ale też personel będzie miał więcej pracy, co może negatywnie wpłynąć na morale.
W tym dziale możesz także zdecydować, czy w Twoim lokalu klienci będą dzielić stoły. Rozwiązanie takie pozwala pomieścić więcej gości, kosztem jednak prywatności, co może obniżyć ogólne notowanie lokalu.

SZKOLENIA



Szkolenia umożliwią powiększanie kwalifikacji personelu oraz poprawią jakość obsługi w Twoim lokalu. Kliknij LPM na przycisk Szkolenia. Zobaczysz na ekranie listę wszystkich swoich restauracji i sumę, określającą miesięczny koszt szkoleń. Możesz także stwierdzić, jaki jest przeciętny poziom wyszkolenia pracowników każdego lokalu. Jeżeli umiejętności personelu nie są w zgodzie z Twoimi planami, kliknij LPM na pasek Miesięcznych wydatków na szkolenia i ustaw na nim sumę, jaką chcesz wydać na podnoszenie kwalifikacji pracowników. Po kilku miesiącach doczekasz się bardzo wyraźnych efektów!

REKLAMA

Reklama to dobry sposób, by podnieść świadomość istnienia Twojej restauracji wśród klientów. W celach marketingowych możesz wykorzystać cztery podstawowe media.

Reklama w telewizji

Dociera do dużej ilości odbiorców, ale nie można jej skierować do precyzyjnie dobranej grupy. Skuteczność 25%, wysokie koszty. Nie należy lekceważyć możliwości przekazu za pośrednictwem obrazu i dźwięku.

Reklama radiowa

Skuteczność do 20%, możliwość skierowania przekazu do wybranej grupy, mniejszy koszt. Reklamę w radiu można wykorzystać jako wsparcie bardziej agresywnej kampanii telewizyjnej.

Reklama w prasie

Wszyscy czytają gazety! Dobrze ukierunkowane ogłoszenie może zadziałać ze skutecznością do 15%. Reklama w gazecie nie jest też droga, ale – ze względu na małą trwałość tego nośnika – wymaga częstego powtarzania.

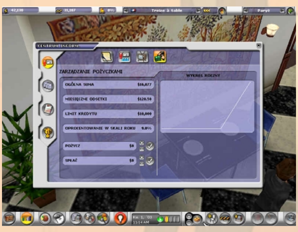
Reklama w pismach

Najlepiej ukierunkowana forma reklamy. Osiąga skuteczność do 10%, jest droższa niż reklama w prasie codziennej, ale pisma kolorowe mają ten plus, że bywają czytane wiele razy.



Kliknij LPM na przycisk Reklamy. Zobaczysz listę wszystkich swoich restauracji, sumę, oznaczającą miesięczne wydatki na reklamę, a także poziom świadomości klientów w przypadku każdego lokalu z osobna. W tym samym oknie są także cztery ikony, oznaczające cztery dostępne formy reklamy. Zaznacz wybraną formę reklamy, następnie kliknij LPM na pasek miesięcznych wydatków, aby ustalić budżet kampanii reklamowej. W ciągu kilku miesięcy Twoje działania przyniosą rezultaty.

POŻYCZKI



Jeżeli zabraknie Ci gotówki lub planujesz większe wydatki związane z rozszerzaniem działalności, możesz wziąć pożyczkę z banku. Kliknij LPM na przycisk Pożyczek, aby otworzyć panel. Za pomocą przycisków ustal, jaką sumę chcesz pożyczyć, pamiętając, że nie może ona przekraczać twojego limitu

kredytowego. Kliknij LPM na przycisk Potwierdź.
Jeżeli chcesz spłacić zaciągniętą pożyczkę, kliknij LPM na przycisk Spłać większą część lub Spłać mniejszą część, aby ustalić sumę spłaty, po czym kliknij na przycisk Potwierdź. Nie zapomnij, że nie możesz wpłacić do banku więcej, niż w danym momencie posiadasz.

LISTY



Klikając LPM na przycisk List w Centrum Informacji, możesz uzyskać szczegółowe informacje na temat różnych aspektów funkcjonowania restauracji. Znajdziesz tutaj listy dotyczące samych restauracji, specjalnych dostawców, najlepszych szefów kuchni oraz popularnych potraw.

Lista restauracji

Dzięki tej liście możesz zobaczyć wybraną restaurację na tle innych lokali. Kliknij na przycisk Dostosuj formę listy i zaznacz te kategorie, które Cię interesują. Klikając LPM na Pola, możesz ułożyć dane wstępująco lub zstępująco.

Lista specjalnych dostawców

Ujrzysz na niej wszystkich specjalnych dostawców, z którymi masz kontakty. Lista uwzględnia nazwę firmy, asortyment towarów, cenę i jakość składników.

Lista Gwiazd

Na tej liście wyszczególniono wszystkich szefów kuchni, którzy biorą udział w konkursach kulinarnych. Im więcej szef ich wygrywa, im więcej otrzymuje nagród, tym wyższe jego notowanie. Przewijaj listę, by znaleźć na niej swoich pracowników. Klikając LPM na portret szefa otwierasz okno ze szczegółowym opisem jego dokonań.

Lista popularnych potraw

Na tej liście zgromadzone zostały wszystkie serwowane w Twoich lokalach potrawy, które wyróżniono podczas konkursów. Klikaj na nazwy potraw LPM, aby przekonać się, jakie honory zdobyły. Klienci lubią zamawiać nagradzane dania, dobrze więc uwzględnić je w menu restauracji.

SZCZEGÓŁOWY OPIS RESTAURACJI



Kliknij LPM na przycisk Listy restauracji na dolnym pasku. Jeżeli jesteś w widoku miasta, na ekranie pojawi się interfejs z listą wszystkich należących do Ciebie restauracji. Kliknij dwukrotnie na pasek z nazwą restauracji. Zobaczysz zbliżenie jej wnętrza, a na interfejsie przeczytasz dokładny opis lokalu.
Jeżeli znajdujesz się we wnętrzu restauracji, po kliknięciu LPM na przycisk listy restauracji pojawi się opis tego właśnie lokalu. Za pomocą strzałek możesz się przenosić do poprzednich i następnych restauracji na liście. Jeśli klikniesz LPM na przycisk Listy restauracji, możesz wybrać z listy na interfejsie lokal, którego charakterystykę pragniesz poznać.

Podpowiedź:
Możesz śledzić poczynania pracowników i klientów. W tym celu kliknij dwukrotnie na ich trójwymiarowe portrety na interfejsie pracowników, szefów lub klientów.

Rozdział 5.: Szefowie kuchni

Każdy z szefów kuchni, których spotkasz, grając w Restaurant Empire, jest indywidualnością.
Kwalifikacje szefów można podzielić na kilka kategorii.

UMIEJĘTNOŚCI

Każdy szef kuchni posiada dwa rodzaje umiejętności, które możesz ocenić za pośrednictwem panelu szczegółowego opisu.



Umiejętności

Ten rodzaj umiejętności odnosi się do typu kuchni, w którym szef się specjalizuje. Większość szefów zna dobrze tylko jeden typ narodowej kuchni. Kilku jednak równie dobrze opanowało sekrety dwóch, a nawet trzech kuchni. Upewnij się, ze szef, którego zatrudniasz, posiada umiejętności w zakresie kuchni, której potrawy podajesz w swoim lokalu. W innym wypadku szef będzie miał poważne problemy, by sprostać oczekiwaniom klientów.

Znajomość przepisów

Ten rodzaj umiejętności dotyczy potraw, które umie przyrządzać szef. Niektórzy szefowie znają więcej przepisów. Oczywiście najlepiej zatrudnić tego, który posiadł znajomość największej ich liczby, ale pamiętaj, by sprawdzić, czy kandydat na pracownika jest biegły w przygotowywaniu potraw według tych przepisów. Czasem musisz dokonać wyboru miedzy ilością a jakością.



ZAPASY

Dzięki kontaktom ze specjalnymi klientami Twoi szefowie kuchni wchodzą w posiadanie specjalnych składników. Składnik taki może decydować o zwycięstwie lub klęsce podczas konkursu. Radzimy także używać ich na co dzień, aby podwyższyć notowania potraw, podnieść umiejętność sporządzania konkretnego dania przez szefa lub nawet na jakiś czas poprawić notowanie potrawy, którą pragniesz zaserwować szczególnie wymagającemu klientowi.

REPUTACJA

Z czasem Twoi szefowie mogą wygrywać kolejne konkursy i podnosić swoje umiejętności przyrządzania pewnych dań, tak że klienci będą w najwyższym stopniu usatysfakcjonowani ich jakością. Wtedy nastąpi wzrost reputacji szefa. Klienci chętnie jadają w lokalu, w którym pracuje renomowany szef kuchni. W twoim interesie jest więc zadbać o jak najlepszą reputację szefa.

PRZYDZIELANIE SZEFÓW DO WYBRANYCH POTRAW

Jakość potraw nie podnosi się, natomiast dzięki nabywaniu wprawy wzrasta u szefów umiejętność przyrządzania pewnych dań. Przydziel szefa do wybranego przepisu, żeby przygotowywał potrawę, ilekroć zostanie ona zamówiona.



W tym celu najpierw podświetl nazwę dania, a następnie kliknij LPM na małą ikonę szefa po prawej stronie przepisu. Na ekranie pojawi się interfejs przydziału szefów i składników, za pośrednictwem którego możesz dokonać wyboru i przydziału szefa. Jeżeli wybrany przez Ciebie szef posiada w swoich zapasach odpowiednie specjalne składniki, zaznacz je, klikając LPM w okienkach po prawej stronie przepisu. Teraz, ilekroć gość zamówi tę potrawę, przygotuje ją wskazany przez Ciebie szef, za każdym razem powiększając swoje umiejętności. Przydzielenie kucharzy do potraw ma i tę zaletę, że pozwala utrzymać stałą jakość dania.

GWIAZDY



Wygrywając kolejne konkursy, szefowie kuchni wspinają się na wyższe szczeble hierarchii. Im więcej zwycięstw, tym lepsza reputacja szefa i tym mniej dzieli go od wejścia do grona gwiazd, czyli najbardziej renomowanych szefów kuchni. Jeżeli pracujący u Ciebie kucharze zajmują ostatnie miejsca w rankingu, bez wątpienia szkodzi to Twoim interesom, podobnie jak służy im, jeśli zatrudniasz Gwiazdy. Klienci wybierają lokale, w których otrzymają potrawy przyrządzone ręką mistrza.

Rozdział 6.: Tryb Przygody

ODWIEDZANIE MIEJSC



Jeżeli po uruchomieniu gry na Menu głównym wybierzesz Nową grę, rozpoczniesz grę w Trybie Kampanii, wcielając się w postać młodego Armanda LeBoeufa, absolwenta akademii kulinarnej, który pragnie zdobyć sławę jako szef kuchni i restaurator. Podczas gry poznasz szefów i inne postaci. Niektóre z nich będziesz musiał odwiedzić w ich domach lub firmach, aby osiągnąć swoje cele. Aby zorientować się, dokąd możesz się wybrać, kliknij LPM na przycisk Trybu Przygody, aby otworzyć interfejs z dostępnymi aktualnie miejscami. Kliknij dwukrotnie na pasek z nazwą wybranego miejsca, aby się tam przenieść. Tryb Przygody można włączyć jedynie podczas gry w Trybie Kampanii.

UDZIAŁ W KONKURSACH KULINARNYCH

Aby wziąć udział w konkursie, odszukaj na mapie miasta arenę – w każdym mieście znajduje się jeden taki obiekt. To właśnie tutaj słynni na całym świecie szefowie kuchni walczą o palmę pierwszeństwa i tytuł arcymistrza.

Najpierw musisz zgłosić swój udział w konkursie. Organizatorzy każdej imprezy stawiają uczestnikom inne wymagania: uzależniają start od uiszczenia opłaty wstępnej, ograniczają prezentowane potrawy do jednego typu kuchni narodowej, określają maksymalnej liczby startujących szefów kuchni.

Jeżeli spełniasz warunki, możesz brać udział w konkursie. Jeżeli nie, na ekranie pojawi się okienko z komunikatem, jakim wymaganiom nie możesz sprostać. Kiedy tylko je spełnisz, możesz startować.



Klikając na przycisk Start!, przenosisz się na arenę. Na panelu, który widzisz przed sobą, możesz wybrać szefa lub szefów, którzy wezmą udział w rywalizacji o zwycięstwo. Klikaj LPM na przycisk Start!, aby wybrać tylu zawodników, ilu ma, zgodnie z przepisami, liczyć Twój zespół. Jeżeli chcesz zrezygnować z któregoś z nich, kliknij LPM na przycisk Usuń szefa; pojawia się on, gdy zespół osiągnie wymaganą wielkość.



Aby poznać umiejętności szefa i jego znajomość przepisów, kliknij dwukrotnie na portret szefa w okienku. Zobaczysz jego zbliżenie oraz szczegółowy opis kwalifikacji, co pomoże Ci zdecydować, czy chcesz go wystawić w tym konkursie. Kiedy skompletujesz zespół, kliknij LPM na przycisk Wystartuj.

Szefowie wkroczą na ring. Możesz przyglądać się im podczas gdy wchodzą, lub kliknąć LPM, aby przejść do kolejnego rywala.

Za chwilę znajdziesz się na środku ringu, pomiędzy innymi zawodnikami. W tym momencie wybierasz przepis, który przyniesie Ci zwycięstwo lub klęskę. Aby wybrać przepis, który Twój szef kuchni przyrządzi podczas którejkolwiek rundy, kliknij LPM na przycisk Przepisów. Na ekranie pojawi się interfejs ze wszystkimi przepisami, które znają Twoi szefowie i które spełniają warunku konkursu. Teraz wybierz przepis.

Kiedy jesteś gotów, kliknij LPM na przycisk OK!, aby rozpoczął się konkurs.

Możesz zobaczyć, jaką potrawę przygotowuje każdy ze startujących, klikając na niego LPM, aby ujrzeć go na zbliżeniu. Możesz też obracać kamerą, jak w widoku miasta czy wewnątrz restauracji. Jeżeli chcesz zobaczyć cały ring, kliknij na niego LPM.

Podczas gdy kucharze pilnie przyrządzają potrawy, Ty możesz pomoc im podnieść notowania. Kliknij na przycisk Minigier, aby otworzyć losowo wybraną grę zręcznościową. Dzięki tym grom poprawisz koncentrację swojego szefa, precyzję czy umiejętność

organizacji pracy – oczywiście tylko jeśli Ci się powiedzie! Kliknij na przycisk, aby pojawił się interfejs gry z objaśnieniami.



Teraz musisz wybrać, czy wolisz przyglądać się konkursowi, pomóc swojemu szefowi, wygrywając kolejną Minigrę, czy może, jeżeli masz wrażenie, że Twojemu zespołowi nie wiedzie się za dobrze, kliknąć na przycisk Wyjdź.
Ukończ kilka Minigier, czekając, aż wszyscy szefowie zakończą gotowanie.

Po zakończeniu każdej rundy sędziowie próbują przygotowanych potraw, a na ekranie pojawia się tablica wyników, z której dowiesz się, czy w tej rundzie jesteś triumfatorem czy może wielkim przegranym. Jeżeli wygrałeś, gratulujemy! Jeśli nie udało Ci się zwyciężyć, nie martw się – zawsze możesz wystartować jeszcze raz.

Rozdział 7.: Jak sięgnąć po sukces

Z tego rozdziału dowiesz się, jak za pomocą sprytnych sztuczek i przemyślanych posunięć zapewnić sukces każdemu lokalowi, jaki otwierasz, i jak stać się mistrzem kuchni znanym w całym wszechświecie Restaurant Empire.

JAK OSIĄGNĄĆ SATYSFAKCJĘ KLIENTÓW



Istnieje wiele sposobów, by zadowolić klientów. Na początek zapoznaj się ze swoimi notowaniami w tej kategorii, klikając LPM na przycisk Panelu Klientów.

Teraz kliknij LPM na wybranego klienta z listy klientów, lub kliknij dwukrotnie na klienta.

Kliknij LPM na przycisk Profilu klienta, aby zobaczyć szczegółowy opis.

Zwróć uwagę na wskaźnik notowania satysfakcji. Im więcej uśmiechniętych twarzy, tym wyższy poziom satysfakcji klienta. Możesz także zerknąć na wskaźnik Spodziewanej jakości, który znajduje się tuż nad wskaźnikami Rzeczywistej jakości potraw i Satysfakcji. Satysfakcja klienta rośnie, jeżeli rzeczywista jakość jedzenia odpowiada jakości, jakiej oczekuje klient, lub ją przewyższa. Jeżeli przy wizerunku klienta widzisz pięć uśmiechniętych twarzy, możesz być pewien, że przeżył w Twoim lokalu mu najwyższą kulinarną rozkosz.

Kiedy klient opuszcza Twój lokal, nad jego głową pojawia się kwota rachunku, jaki zapłacił. Jeżeli cyfry są zielone, poziom satysfakcji przekroczył 50%, jeżeli czerwone, opadł poniżej tej wartości.

Wśród sposobów osiągnięcia większej Satysfakcji klientów jest obniżenie cen potraw. Niektórzy goście chętnie zapłacą wysoką cenę za doskonałe dania, ale nikt nie obrazi się, jeżeli potrawy wysokiej jakości otrzyma po niższej cenie.

Możesz kliknąć LPM na przycisk Skarg, aby dowiedzieć się, co w Twojej restauracji nie przypadło im do gustu. Najskuteczniejszą metodą osiągnięcia zadowolenia klientów jest rozwiązanie ich pro-

blemów. Choć nie możesz uszczęśliwić każdego, jeżeli usuniesz przyczynę skarg, na pewno zobaczysz mniej skrzywionych twarzy! Przeglądając listę skarg, zwróć uwagę na liczbę niezadowolonych twarzy obok każdego zażalenia.

Im ich więcej, tym problem poważniejszy.
Staraj się zadowolić klientów, którzy odwdzięczą Ci się, odwiedzając Cię regularnie i zostawiając w Twojej kasie więcej pieniędzy.

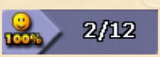
SERWOWANIE ULUBIONYCH DAŃ



Nie tylko w świecie realnym, ale także w świecie Restaurant Empire każdy gość ma swoją ulubioną potrawę. Jeżeli znajduje się ona w Twoim menu, kliknij LPM na przycisk Zaproponuj ulubione danie. Na interfejsie, który pojawi się na ekranie, możesz ustawić jakość składników i cenę potrawy, a także przydzielić do jej wykonania wybranego szefa kuchni. Poprawisz jakość dania, jeśli użyjesz do jego przyrządzenia składników wyższej jakości i dodasz składniki opcjonalne. Możesz obniżyć cenę potrawy nawet do zera. Przydzielając szefa pamiętaj, że lepiej wybrać takiego, który umie przyrządzać ulubione danie klienta. Jeżeli przy tym w swoich zapasach posiada odpowiednie składniki – kolejny punkt dla Ciebie. Jeśli danie, które zaproponujesz klientowi, zasmakuje mu, a cena okaże się nie za wysoka, klient może nawet zapomnieć o swoich skargach i wynagrodzić Twoje starania stuprocentową Satysfakcją.

Opcja ta nie jest dostępna w początkowych scenariuszach Trybu Kampanii.

100% SATYSFAKCJI KLIENTA



Przebywając w jednym ze swoich lokali, zwróć uwagę na wskaźnik Satysfakcji klientów w górnym prawym rogu ekranu. Liczba, którą tam zobaczysz, oznacza stosunek liczby zadowolonych klientów do tej, którą masz osiągnąć. Im więcej usatysfakcjonowanych klientów, tym większa świadomość istnienia Twojego lokalu.

Z osiągnięcia 100% satysfakcji klienta wynika wiele korzyści, przede

wszystkim ta, że po mieście rozejdą się legendy o Twoim lokalu, które przyciągną kolejnych klientów. Nie trzeba dodawać, że zwiększenie liczby gości przekłada się na zwiększenie Twoich zysków.

Ze szczegółowym opisem klienta możesz się zapoznać, klikając na niego dwukrotnie. Każdy klient na ulubione danie. Jeżeli znajduje się ono w menu Twojej restauracji, zaproponuj mu je; jeśli zechce zamówić tę potrawę i zasmakuje mu ona, poziom satysfakcji tego gościa może wzrosnąć nawet do 100% (o ile notowania restauracji w pozostałych kategoriach na to pozwalają).
Pamiętaj, poczta pantoflowa to najlepsza forma reklamy!

DBAŁOŚĆ O PRACOWNIKÓW



Warunki pracy wywierają istotny wpływ na Twoich ludzi. W zależności od rozmaitych czynników ich Morale może rosnąć lub obniżać się. Długie godziny pracy, na przykład, wpływają negatywnie na Morale, podobnie jak niskie pensje lub brak podwyżek.

Z drugiej strony, jeżeli podwyższysz pensje, możesz się spodziewać podniesienia Morale oraz poprawienia się postawy pracowników.

Ogólna sytuacja restauracji także powoduje zmiany w nastawieniu pracowników. Jeśli interesy idą dobrze, Morale wzrasta; dzieje się przeciwnie, jeżeli lokal przynosi straty. Kiedy Morale opadnie poniżej pewnego poziomu, pracownicy zaczną Cię opuszczać.

Przebywając wewnatrz restauracji kliknij dwukrotnie na jakąkolwiek jednostkę, aby poznać jej szczegółowy opis.

Wydajność pracowników zależy w dużej mierze od ich umiejętności. Możesz je poznać przez Centrum Informacji. Jeżeli są za małe, zainwestuj w szkolenia. Szkolenia w połączeniu z wysokim Morale mają pozytywny wpływ na skuteczność działania pracowników. Doświadczony pomocnik kuchenny zmywa naczynia szybciej niż zmywarka; im wyższe Morale, tym szybciej pracują szefowie kuchni, pracownicy w bardziej efektywny sposób wykonują swoje codzienne zadania. Dobrze wyszkolony personel potrafi także lepiej obsługiwać wymagających klientów.

JAK OSIĄGNĄĆ WYSOKIE NOTOWANIA

Istnieje kilka sposobów. Po pierwsze – wysokie notowania potraw, obsługi i otoczenia mają pozytywny wpływ na notowania restauracji, podczas gdy wysokie ceny i duża liczba skarg obniżają je.

Aby zwiększyć ilość pozytywnych czynników, możesz na przykład dokonać ulepszeń w wyglądzie zewnętrznym restauracji i poprawić notowania otoczenia. Na notowanie otoczenia składają się notowania dekoracji, komfortu i widoku.

Oznacza to, że powinieneś zadbać o eleganckie wyposażenie i wygodne krzesła. Pamiętaj, że, ustawiwszy stoły, możesz ozdobić je dekoracyjnymi przedmiotami, takimi jak kompozycje kwiatowe czy lampy lub świece. Nie kupuj wszystkiego, na co Cię stać, bo zagracisz wnętrze! W restauracji powinieneś zostawić sporo wolnego miejsca między stolikami. Klienci nie lubią tłoku.



Na poprawę notowania wpływa także rozwiązywanie problemów, które powodują skargi klientów. Im mniej skarg, tym mniej mogą zaszkodzić Twoim notowaniom.

Jeśli zakładasz nowy lokal, wybierz miejsce, które ma wysokie notowania widoku. Im bliżej z Twojego lokalu do punktu orientacyjnego, tym wyższe notowanie widoku (choć też wyższa cena ziemi).

Najskuteczniejszym sposobem podnoszenia notowań jest jednak poprawienie jakości potraw, które podajesz w lokalu.

Na koniec jeszcze jedna rada: pamiętaj, że dla każdego typu restauracji istnieje kilka możliwości ulepszeń zewnętrznych, dzięki którym podniesiesz notowania wyglądu zewnętrznego i widoku.

SPECJALNI KLIENCI



Od czasu do czasu Twój lokal będą odwiedzać specjalni goście, których rozpoznasz dzięki dużej strzałce. Przycisk Nowe wydarzenie na dolnym pasku zacznie migać, jeżeli do którejś z Twoich restauracji wejdzie specjalny klient. Kliknij LPM na ten przycisk, aby nawiązać rozmowę z klientem. Możesz też kliknąć dwukrotnie na wybranego specjalnego gościa.

Specjalni klienci mogą chcieć kupić od Ciebie przepis lub sprzedać Ci jeden ze swoich sekretnych przepisów, mogą podać Ci adres specjalnego dostawcy – za darmo lub za opłatą – mogą też zaoferować Ci składniki, których nie otrzymasz nawet u specjalnego dostawcy.

SPECJALNI DOSTAWCY



Jednym z filarów sukcesu w restauracyjnym biznesie jest zdobycie dostępu do najlepszych składników. Aby przygotować dania wysokiej jakości, potrzebujesz nie tylko wykwalifikowanych szefów kuchni, ale także wyjątkowych składników. Podczas gry spotkasz klientów, którzy mogą Ci wyjawić, jak skontaktować się z dostawcami specjalnych składników bardzo dobrej jakości. Warto więc, kiedy zauważysz klienta z dużą, zieloną strzałką nad głową, kliknąć na niego dwukrotnie. Możesz nie tylko zdobyć adres dostawcy specjalnych składników, ale także poznać nowe sekrety kuchni.

Aby nabyć specjalne składniki, w Menu Przepisów wybierz przepis, obok którego widzisz ikonę Specjalnego dostawcy, a następnie kliknij LPM na tę ikonę. Na ekranie pojawi się interfejs, za pośrednictwem którego możesz dokonać zakupu.

Twórcy gry

Gra Restaurant Empire powstała dzięki wysiłkom zespołu
Enlight Software:
Trevor Chan – dyrektor d/s rozwoju i główny projektant
Andy Grimbal- projektant gry i interfejsów
Gilbert Luis- dyrektor techniczny
Eddy Chan- główny programista
Anthony Ferrandiz- główny plastyk
Martin Leung- główny specjalista d/s jakości

PROGRAMIŚCI
Fung Chin Pang
Eugene Leung
Marco Yuen
Leo Chow
Dickens Au
Kenneth Mo
PLASTYCY
Choi Sze Kit
Liang Kam Tong
Rick Liu
Lee Ka Tai
Jacky Ip
ANIMATORZY
Nelson Tam
Mantin Lu

TESTERZY
Francis Ng
Hillwins Lee
Hermann Lee
Ka Ho Lee
Rachel Shak
BETATESTERZY
Hillwins „Lich” Lee (Koordynator)
William B. Perkowsky
Anthony Ford
Shaun Lynch
Dieter Davis
Glenda Horvath
Michael Horvath
Sze Pei „Firelight” Ho
John „Maarek” Scott
Glen Grainger
Patricia Pen

Wersja polska CD Projekt

LOKALIZACJA
Paweł Składanowski
Agnieszka Weseli-Ginter
TŁUMACZENIE
Joanna Weber
Michał Desowski
NAGRANIA
Start International
GRAFIKA
Przemysław Przybulewski
PROGRAMISTA
Maciej Marzec

TESTY
Michał Cegiełka
DTP
Robert Dąbrowski
Jarosław Wasilewski
PRZYGOTOWANIE
PRODUKCJI
Michał Bakuliński
MARKETING
Michał Kiciński
Piotr Jabłoński

Pomoc techniczna

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie ankiety pomocy technicznej, która znajduje się na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info w dziale Pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 8.00-18.00 oraz w soboty w godzinach 10.00-14.00 e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".
Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.info/

Prawa autorskie

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.

Warunki gwarancji

Gwarantuje się dostarczenie nabywcy dysku (dysków) zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszej gry oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi. Obowiązkiem nabywcy jest zapobieganie infekcji tego produktu wirusami komputerowymi w trakcie używania gry. W przypadku stwierdzenia w ciągu 90 dni od daty zakupu wad produkcyjnych zakupionych dysków, CD Projekt zapewnia bezpłatną wymianę produktu na dyski prawidłowo funkcjonujące.

Wadliwy dysk (dyski) prosimy przesłać pocztą wraz z opisem problemu bezpośrednio do wyłącznego dystrybutora gry w Polsce, firmy CD Projekt. Wadliwy dysk (dyski) zostaną wymienione na prawidłowo działające w ciągu 14 dni od daty otrzymania.

Skróty klawiaturowe

Skrót	Funkcja
S	Zapisz grę
L	Wczytaj grę
Esc	Otwórz Menu Opcji (na którym możesz wybrać Opcje Gry, zapisać i wczytać grę itd.)
0 lub P	Pauza (wciśnij ponownie P, aby powrócić do gry; pamiętaj, że klawisz 0 zmienia szybkość gry na 0)
1-4	Ustaw prędkość (od najmniejszej do największej)
Spacja	Przejdź do następnej restauracji
Kursory	Poruszaj się po mieście lub po restauracji
M	Włącz/wyłącz Minimapę
F1	Raport o celach
F2	Centrum Informacji (ostatnio otwarty raport)
F3	Menu Przepisów
F4	Menu restauracji (tylko wtedy, gdy wybrana została restauracja)
F5	Lista restauracji (jeżeli jesteś wewnątrz lokalu, ten skrót pozwala zobaczyć szczegółowy opis restauracji)
F6	Lista pracowników (tylko wtedy, gdy wybrana została restauracja)
F7	Lista klientów (tylko wtedy, gdy wybrana została restauracja)
F8	Ogólne notowanie restauracji
F9	Raport o sprzedaży
F10	Statystyki
F11	Raport o przychodach
F12	Skargi (z Centrum Informacji)
G	Wykresy (z Centrum Informacji)
A	Otwórz/zamknij okno Trybu Przygody
Enter	Otwórz okno nowych wiadomości
Alt+S	Zapisz bieżący ekran jako plik. BMP (pozwala zapisać do 100 obrazów, od RE00. bmp do RE99. BMP)
Page Up	Przejdź na piętro restauracji (tylko wtedy, gdy wybrana została restauracja)
Page Down	Przejdź na parter restauracji (tylko wtedy, gdy wybrana została restauracja)
W	Włącz/wyłącz widzialność ścian (tylko wtedy, gdy wybrana została restauracja)
Ctrl+S	Szybkie zapisywanie
Ctrl+L	Szybkie wczytywanie

INDEKS